

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN
BUKU ILUSTRASI SASIRANGAN BANJARMASIN
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA**



KARYA DESAIN

Oleh:

Humayra Eka Pratiwi Yulandari

NIM 1212225024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN
BUKU ILUSTRASI SASIRANGAN BANJARMASIN
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA**



KARYA DESAIN

Oleh:

Humayra Eka Pratiwi Yulandari

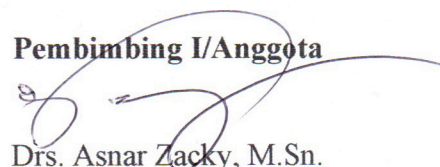
NIM 1212225024

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2019**


Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SASIRANGAN BANJARMASIN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA, diajukan oleh Humayra Eka Pratiwi Yulandari, NIM 1212225024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003


Pembimbing II/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

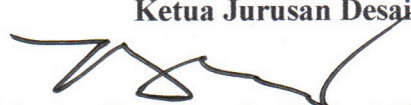
Cognate/Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP. 19730710 200501 1 001

**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota**

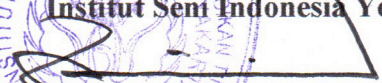

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 19770315 200212 1002

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 19590802 198803 2 002



HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Kedua Orang Tuaku.

“Terimakasih atas semua doa dan kesabaran kalian.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan kasihnya yang diberikan kepada penulis sampai hari ini, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Buku Ilustrasi *Sasirangan* Banjarmasin Sebagai Upaya Pelestarian Budaya.

Karya tugas akhir ini disusun sebagai bukti dari proses belajar yang telah ditempuh penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2012 dan juga sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya tugas akhir ini merupakan usaha sungguh-sungguh penulis dalam merancang buku ilustrasi *Sasirangan* Banjarmasin sebagai upaya penulis untuk membantu melestarikan budaya Banjarmasin. Penelitian ini pada awalnya dilakukan atas dasar kepedulian penulis terhadap budaya kampung halaman penulis dan niat untuk berbagi informasi kepada masyarakat lainnya yang berada di luar Banjarmasin, kemudian penelitian ini diharap dapat memberi manfaat di masa mendatang.

Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini dapat memberi sumbangan pengetahuan dan bermanfaat dan bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual.

Yogyakarta, 5 Juli 2019

Humayra Eka Pratiwi Yulandari
NIM. 1212225024

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan sehingga tugas akhir baik penulisan maupun penciptaan karya ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tuaku, Samidi dan Ririn Ekawati atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang tidak pernah terputus.
3. Adik-adikku, Riezka Maulidya Rahma dan Balqis Khairunnisa.
4. Asnar Zacky, M.Sn. selaku pembimbing I atas segala bantuan, pengertian, saran, dan inspirasi dan motivasi yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing II atas segala bantuan, pengertian, saran, dan inspirasi dan motivasi yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku *cognate*, terimakasih atas saran dan masukannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus tim penguji sidang.
8. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah berdedikasi dan memberikan bekal ilmu serta pengalamannya.
9. Teman-temanku di Tangerang: Gesti Resti Fitri, Adil, dan seluruh Gengstah lainnya.
10. Teman-teman minum kopi di Jogja, mas Fai, mba Nella, mba Sari, mas Danang, mas Rivan, mba Tita, mas Rama daddy's jokes, Anggapet, Eska.
11. Teman-teman "thinktong studio" yang sudah memfasilitasi tempat, internet dan *printer* di saat-saat terakhir.
12. Teman-teman seperjuangan TA, dan teman-teman lainnya.
13. Atun Cempaka *Sasirangan*.
14. Keluarga Besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul: **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SASIRANGAN BANJARMASIN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA**, karya penciptaan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apa pun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi mana pun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 17 Juni 2019

Humayra Eka Pratiwi Yulandari
NIM. 1212225024

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SASIRANGAN BANJARMASIN
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA**

Oleh: Humayra Eka Pratiwi Yulandari

ABSTRAK

Sasirangan merupakan salah satu budaya yang berkembang di berbagai lapisan dan kalangan masyarakat Banjar. Pada awalnya *Sasirangan* digunakan untuk tujuan pengobatan non medis dengan proses pembuatan yang panjang, mulai dari konsultasi kepada tabib untuk menentukan motif dan warna yang harus digunakan untuk menyembuhkan penyakit *kapingitan*, pemesanan kain kepada perajin, ritual untuk kelancaran selama proses pembuatan kain tersebut, proses pembuatan kain sesuai motif pesanan, hingga akhirnya selesai. Perkembangan zaman lambat laun turut mengubah fungsi *Sasirangan* itu sendiri, yang pada awalnya dianggap sakral hingga kini menjadi bahan dasar busana praktis. Perancangan buku ini dimaksudkan untuk menjelaskan beberapa aspek penting yang terkandung dalam *Sasirangan* itu sendiri agar informasi mengenai *Sasirangan* dan segala sejarahnya tidak dilupakan masyarakat seiring derasnya arus globalisasi mode saat ini.

Kata Kunci: *Sasirangan*, Banjarmasin, Budaya, Ilustrasi, Buku

***DESIGNING THE ILLUSTRATION BOOK OF SASIRANGAN
BANJARMASIN AS A CULTURE PRESERVATION EFFORT***

By: Humayra Eka Pratiwi Yulandari

ABSTRACT

Sasirangan is one of the cultures that developed in various layers and the Banjar community. At first Sasirangan was used for the purpose of non-medical treatment with a long manufacturing process, starting from consultation to physicians to determine the motives and colors that must be used to cure kapingitan disease, ordering cloths to craftsmen, rituals for fluency during the fabric making process, fabric making process according to the motive of the order, until finally finished. The development of time gradually helped to change the function of Sasirangan itself, which was originally considered as a sacred until now used as a basic material for practical clothing. This book is intended to explain some important aspects contained in the Sasirangan itself so that information about Sasirangan and all its history is not forgotten by the community as the stream of globalization flows.

Keywords: Sasirangan, Banjarmasin, Culture, Infographics, Books

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Manfaat Perancangan	6
1. Manfaat Bagi Target <i>Audience</i>	6
2. Manfaat Bagi Mahasiswa	6
3. Manfaat Bagi Masyarakat	6
4. Manfaat Bagi Institusi	7
E. Metode Perancangan	7
1. Pengumpulan Data	7
a. Observasi.....	7
b. Wawancara.....	7
c. Dokumentasi	7
d. Studi Pustaka.....	8
2. Alat Pengumpulan Data	8
3. Metode Analisis	8
F. Skematika Perancangan	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Tentang <i>Sasirangan</i>	10
1. Pengertian <i>Sasirangan</i>	10
2. Sejarah <i>Sasirangan</i>	11

3. Makna Filosofis Motif Kain <i>Sasirangan</i>	13
4. Makna Filosofis Warna Kain <i>Sasirangan</i>	13
5. Tinjauan Proses Pembuatan	27
6. Proses Pembuatan <i>Sasirangan</i>	29
7. Perkembangan <i>Sasirangan</i>	34
B. Tinjauan Tentang Ilustrasi.....	40
1. Pengertian Ilustrasi	40
2. Fungsi Ilustrasi	41
3. Buku Ilustrasi	41
C. Tinjauan Tentang Infografis.....	42
1. Pengertian Infografis.....	42
D. Tinjauan Buku	47
1. Definisi Buku	47
2. Sejarah Singkat Perkembangan Buku	50
3. Anatomi Buku	52
E. Analisis Data	54
1. Analisis 5w + 1h	54
2. Analisis Target <i>Audience</i>	55
3. Analisis Perancangan	55
4. Kesimpulan Analisis	56

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan	57
1. Tujuan Perancangan	57
2. Tema Perancangan	57
3. Deskripsi Arah dan Bentuk	57
4. Tujuan Kreatif	61
5. Strategi Kreatif	62
B. Konsep Visual	63
1. Deskripsi Isi	63
2. Deskripsi Gambar.....	64

C. Konsep Media	67
1. Tujuan Media	67
2. Strategi Media	67

BAB IV VISUALISASI

A. Data Visual.....	69
1. Data Visual.....	69
B. Studi Visual.....	84
1. Studi Visual Ilustrasi	84
2. Studi Visual Konten Ilustrasi	86
3. Studi Visual Foto Olah Digital.....	87
4. Studi Visual Tipografi.....	88
5. Studi Visual Warna	89
C. Studi Tata Letak	91
1. Tata Letak Dalam Buku	91
D. Final Desain	92
E. Media Pendukung.....	113
1. Pembatas Halaman	113
2. Kartu Pos	113
3. <i>Tote Bag</i>	115
4. Poster Pameran.....	115

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A. Data Wawancara	121
B. Foto Wawancara.....	122
C. Foto Pameran Tugas Akhir	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Koleksi Kain <i>Sasirangan</i> Di Museum Lambung Mangkurat.....	4
Gambar 1.2 Museum Ullen Sentalu	4
Gambar 1.3 Skematika Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Kain <i>Langgundi</i>	11
Gambar 2.2 <i>Kulat Karikit</i>	15
Gambar 2.3 Motif <i>Kulat Karikit</i>	15
Gambar 2.4 Ikan Gabus.....	16
Gambar 2.5 Motif Gigi <i>Haruan</i>	16
Gambar 2.6 Motif <i>Kulat Karikit, Gigi Haruan, Hiris Pudak, Ular Lidi</i>	17
Gambar 2.7 <i>Sasirangan</i> Motif <i>Hiris Pudak</i>	17
Gambar 2.8 Motif <i>Hiris Gagatas</i>	18
Gambar 2.9 Motif Bayam Raja dan <i>Kambang Kacang</i>	19
Gambar 2.10 Motif Daun <i>Jaruju</i> dan <i>Tampuk Manggis</i>	20
Gambar 2.11 Motif Bintang <i>Bahambur</i>	21
Gambar 2.12 Motif <i>Ombak Sinapur Karang</i>	21
Gambar 2.13 Motif <i>Ramak Sahang, Galombang, dan Daun Katu</i>	22
Gambar 2.14 Motif Kangkung <i>Kaumbakan</i> Dan <i>Kambang Kacang</i>	23
Gambar 2.15 Motif <i>Mayang Maurai</i> dan <i>Naga Balimbur</i>	24
Gambar 2.16 Motif Turun Dayang.....	24
Gambar 2.17 Pembuatan Pola Menggunakan Mal.....	31
Gambar 2.18 Pelepasan Perintang.....	33
Gambar 2.19 Daun Jaruju	37
Gambar 2.20 Angket <i>Sasirangan</i>	39
Gambar 2.21 Angket <i>Sasirangan</i>	40
Gambar 2.22 Lingkaran Warna.....	44
Gambar 2.23 Contoh Gambar <i>Line Art</i>	45
Gambar 2.24 <i>Margin</i>	46
Gambar 2.25 <i>Grid</i>	47
Gambar 2.26 Mesin Cetak Guttenberg.....	52

Gambar 3.1 <i>Playfair Display Typeface</i>	59
Gambar 3.2 <i>Raleway Typeface</i>	59
Gambar 3.3 <i>Roboto Typeface</i>	59
Gambar 4.1 Motif <i>Sasirangan</i>	69
Gambar 4.2 Motif <i>Sasirangan</i>	69
Gambar 4.3 Motif <i>Sasirangan</i>	70
Gambar 4.4 Motif <i>Sasirangan</i>	70
Gambar 4.5 Motif <i>Sasirangan</i>	70
Gambar 4.6 Pembuatan Pola	71
Gambar 4.7 Pembuatan Pola	71
Gambar 4.8 Pencelupan	71
Gambar 4.9 Pencelupan	72
Gambar 4.10 Penirisan	72
Gambar 4.11 Penjemuran	72
Gambar 4.12 Pelepasan Perintang	73
Gambar 4.13 <i>Sasirangan</i> Jadi	73
Gambar 4.14 Kain	73
Gambar 4.15 Soda Api	74
Gambar 4.16 Fiksanol	74
Gambar 4.17 Karet	74
Gambar 4.18 Pewarna Kain	75
Gambar 4.19 Meja	75
Gambar 4.20 Gunting	75
Gambar 4.21 Pensil	76
Gambar 4.22 Benang Dan Jarum	76
Gambar 4.23 Sarung Tangan Karet	76
Gambar 4.24 Baskom	77
Gambar 4.25 Kayu	77
Gambar 4.26 Tikar	77
Gambar 4.27 Jemuran	78
Gambar 4.28 Setrika arang	78

Gambar 4.29 Setrika.....	78
Gambar 4.30 Pasar Terapung.....	79
Gambar 4.31 Pasar Terapung.....	79
Gambar 4.32 Kampung <i>Sasirangan</i>	79
Gambar 4.33 Sketsa Desain Sampul.....	80
Gambar 4.34 Sketsa Ilustrasi.....	80
Gambar 4.35 Sketsa Ilustrasi.....	80
Gambar 4.36 Sketsa Ilustrasi.....	81
Gambar 4.37 Sketsa Ilustrasi.....	81
Gambar 4.38 Sketsa Ilustrasi.....	81
Gambar 4.39 Sketsa Ilustrasi.....	82
Gambar 4.40 Sketsa Ilustrasi.....	82
Gambar 4.41 Sketsa Ilustrasi.....	82
Gambar 4.42 Sketsa <i>Layout</i>	83
Gambar 4.43 Sketsa <i>Layout</i>	83
Gambar 4.44 Studi Visual Pasar Terapung.....	84
Gambar 4.45 Sketsa Pasar Terapung.....	84
Gambar 4.46 Hasil Olah Digital Pasar Terapung.....	84
Gambar 4.47 Sketsa Ilustrasi Pembahasan Proses.....	85
Gambar 4.48 Sketsa Ilustrasi Pembahasan Proses.....	85
Gambar 4.49 Hasil Olah Digital Pembahasan Proses.....	85
Gambar 4.50 Konten Ilustrasi Bahan Kimia.....	86
Gambar 4.51 Konten Ilustrasi Bahan Pewarna Alami.....	86
Gambar 4.52 Konten Ilustrasi Motif <i>Sasirangan</i>	87
Gambar 4.53 Konten Ilustrasi Motif <i>Sasirangan</i>	87
Gambar 4.54 <i>Display Font</i> Terpilih.....	88
Gambar 4.55 <i>Font</i> Judul Terpilih.....	88
Gambar 4.56 <i>Font</i> Body Text Terpilih.....	88
Gambar 4.57 <i>Quote Text</i> Terpilih.....	88
Gambar 4.58 Warna.....	89

Gambar 4.59 Warna	89
Gambar 4.60 Warna	90
Gambar 4.61 Warna	90
Gambar 4.62 Sketsa <i>Layout</i>	91
Gambar 4.63 Sketsa <i>Layout</i>	91
Gambar 4.64 Halaman Isi	112
Gambar 4.65 Pembatas Halaman	113
Gambar 4.66 Kartu Pos	113
Gambar 4.67 Kartu Pos Tampak Depan	114
Gambar 4.68 Kartu Pos Tampak Belakang.....	114
Gambar 4.69 <i>Tote Bag</i>	115
Gambar 4.70 Poster Pameran.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam serta budaya yang melimpah. Jika dilihat dari banyaknya pulau yang terbentang dari timur hingga ke barat Indonesia, terdapat pula berbagai suku, budaya, dan ciri khas yang tentu berbeda-beda di setiap daerah. Setiap daerah biasanya memiliki kain tradisionalnya masing-masing, keberagaman cita rasa dan keunikan kain tersebut dapat terlihat dari segi motif, teknik pembuatan, dan warna, contohnya di Yogyakarta, Pekalongan, Solo, dan Cirebon, terdapat jenis kain tradisional yaitu Batik yang merupakan kain bergambar yang pembuatannya dilakukan dengan menuliskan atau menggambar menggunakan malam pada kain. Sedangkan di Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Lombok terdapat Songket yaitu kain yang ditenun dengan menggunakan benang emas atau benang perak.

Kalimantan Selatan memiliki sebuah warisan budaya yaitu kain khas Banjar yang biasa disebut dengan istilah kain *Sasirangan*. *Sa* artinya satu, dan *Sirang* yang artinya adalah jelujur (dijahit). Sesuai dengan arti namanya, kain *Sasirangan* memiliki ciri khas yang terlihat pada motifnya yang harus *disirang*.

Sasirangan merupakan kain sakral warisan abad XII saat Lambung Mangkurat menjadi patih Negara Dipa. Awalnya kain *Sasirangan* digunakan untuk penyembuhan orang sakit yang harus dipesan khusus terlebih dahulu (*pamintaan*). Oleh karena itu, pada masa itu orang Banjar seringkali menyebut kain *Sasirangan* dengan kain *Pamintan* (singkatan dari kata *pamintaan* yang artinya permintaan). Selain digunakan untuk tujuan penyembuhan penyakit, kain *pamintan* merupakan kain sakral yang biasa dipakai pada upacara-upacara adat (Triatno, 1995: 18)

Seiring dengan perkembangan zaman, pada saat ini *Sasirangan* tidak hanya digunakan untuk keperluan adat dan penyembuhan penyakit

saja. *Sasirangan* dikembangkan oleh para pengrajin untuk dijadikan sebagai pakaian yang bersifat praktis (pelengkap busana yang tidak hanya berfungsi untuk memperindah penampilan tetapi juga berfungsi sebagai pelindung tubuh pemakai) yang kini boleh dipakai oleh semua kalangan dan diolah menjadi pakaian untuk keperluan apa saja seperti seragam sekolah atau kerja, baju sehari-hari, baju formal. Namun perkembangan zaman juga turut mengubah fungsi kain *Sasirangan* dalam masyarakat Kalimantan Selatan, nilai-nilai sakral yang terkandung di dalamnya seolah-olah ikut memudar tergerus arus globalisasi mode.

Setelah ditetapkan sebagai warisan budaya oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bekerjasama dengan Kementerian Hukum dan HAM, juga melibatkan Kementerian Lingkungan Hutan, Kementerian Perdagangan dan Kementerian Pariwisata, *Sasirangan* mulai dikenal luas (<https://cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170824194938-277237118/33-kain-tradisional-ditetapkan-jadi-warisan-budaya/>). Pelatihan pembuatan kain *Sasirangan* bersama para pengrajin pernah diadakan oleh Komunitas Pecinta *Sasirangan* yang menargetkan masyarakat awan yang belum mengerti proses pembuatan *Sasirangan*. Usaha pelestarian lainnya pun turut dilakukan oleh pemerintah setempat, yaitu dengan mengeluarkan aturan untuk mewajibkan pegawai negeri sipil memakai *Sasirangan* asli (bukan *Sasirangan printing*) pada hari Kamis, dan penggunaan *Sasirangan* sebagai seragam sekolah pada hari tertentu tergantung kebijakan masing-masing sekolah.

Sayangnya usaha dan dukungan tersebut kurang diimbangi dengan perbaikan dari segi edukasional, bagi masyarakat awam yang ingin mengetahui cerita dan segala informasi mengenai *Sasirangan* biasanya mereka akan mencari tahu terlebih dahulu melalui buku-buku yang terkait *Sasirangan* sebelum mereka benar-benar dapat membuat langsung. Perpustakaan daerah di Banjarmasin tampaknya adalah tempat yang cocok untuk mencari informasi mengenai *Sasirangan*, namun sayangnya tidak

seperti yang dibayangkan, perpustakaan tersebut sangat minim akan literatur yang bersangkutan dengan *Sasirangan*.

Peranan museum adalah sebagai pelayan masyarakat, yang memiliki fungsi untuk melakukan konservasi, penelitian, memamerkan, dan mengomunikasikan benda-benda budaya untuk tujuan studi, edukasi, ataupun rekreasi budaya. Museum merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda hasil karya manusia dan lingkungannya (*Code Ethic* ICOM 2004).

Museum Lambung Mangkurat yang berada di Banjarbaru, Kalimantan Selatan memiliki sebuah gedung khusus untuk memamerkan kain khas Kalimantan. Dapat dibayangkan informasi mengenai kain *Sasirangan* yang menjadi kebanggaan masyarakat Banjar tentu akan terpampang lengkap di ruangan tersebut, namun pada kenyataannya di ruangan sebesar itu hanya ada sekitar 6 kain *Sasirangan* dan sebuah kain *langgundi* tanpa keterangan baik dari nama motif, sejarah kain, maupun foto penggunaan kain tersebut.

Penulis melakukan perbandingan dengan salah satu museum yang ada di Yogyakarta yaitu museum Ullen Sentalu. Museum yang terletak di Kaliurang ini memfasilitasi pengunjung yang datang dengan seorang pemandu yang menjelaskan tentang cerita sejarah dan hal-hal yang berkaitan dengan benda museum yang dipamerkannya. Hal ini memudahkan pengunjung untuk mengetahui informasi mengenai benda museum tersebut dan dapat memberi pertanyaan kepada pemandu museum tersebut apabila ada hal-hal terkait museum dan benda yang dipamerkan yang ingin ditanyakan. Perawatan benda-benda bersejarah tersebut rutin dilakukan. Hal ini terlihat dari masih baiknya kondisi benda-benda tersebut. Pada ruang pamer kain, museum Ullen Sentalu menyediakan satu unit pendingin ruangan di dalam ruang kaca tempat kain-kain tersebut disimpan. Hal ini bertujuan agar kain yang disimpan tetap terhindar dari jamur dan kondisi ruangan yang mungkin dapat merusak kain. Berbanding terbalik dengan kondisi yang ada di museum Lambung Mangkurat, kain yang ada di

ruang pameran hanya digantung di dalam lemari kaca saja. Kurangnya media yang memberi informasi dengan lengkap secara menarik dan komunikatif mengenai *Sasirangan* menyebabkan masyarakat cenderung hanya melihat dan menikmati kain tersebut dari segi visualnya saja, tanpa disadari lebih dalam bahwa di balik karya tersebut ada makna dan cerita yang tersembunyi.



Gambar 1.1 Koleksi kain *Sasirangan* di Museum Lambung Mangkurat
(Sumber: Humayra, 2017)



Gambar 1.2 Berfoto di Luar Ruangan Museum Ullen Sentalu
(Sumber: Humayra, 2018)

Sebelumnya sempat disebutkan bahwa sumber literatur mengenai *Sasirangan* yang ada di Banjarmasin sangat minim dan sulit ditemui, dapat disimpulkan bahwa buku menjadi media penyampaian informasi mengenai *Sasirangan* yang dibutuhkan oleh daerah tersebut. Merujuk pada latar belakang di atas, penulis akan merancang sebuah buku ilustrasi yang memuat ringkasan informasi-informasi dalam bahasa gambar sehingga buku ini diharap mampu menumbuhkan rasa kepedulian terhadap warisan budaya Banjar. Memberikan edukasi kepada masyarakat dengan memberi pemahaman yang mudah dimengerti serta menghibur dapat menjadi solusi yang cocok untuk diterapkan bagi usaha pelestarian budaya Indonesia. Penyajian buku dengan ilustrasi yang melengkapi informasinya dinilai lebih efektif untuk merangsang ketertarikan pembaca.

Perancangan buku ilustrasi (dalam bentuk cetak) diharapkan mampu menyampaikan informasi dan cerita di balik pesona kain *Sasirangan* Banjarmasin untuk membangun kesadaran bagi pembaca, juga dapat turut berkontribusi bagi pelestarian budaya. Perancangan ini juga dapat menjadi alternatif pilihan lain untuk masyarakat ataupun alternatif pendukung yang dapat melengkapi atau menambahkan informasi pada media lainnya yang sudah pernah membahas tentang *Sasirangan*, seperti video atau foto, *website*, *personal blog*, buku, artikel.

Media buku dipilih karena dinilai dapat memberikan gambaran informasi yang jelas dan mendalam melalui bahasa visual dan verbal mengenai kain *Sasirangan* Banjarmasin yang dapat bertahan lama serta memiliki nilai *collectible* lebih. Selain itu media buku yang berisi konten tentang *Sasirangan* juga dinilai sebagai sesuatu yang paling dibutuhkan daerah tersebut, jika dilihat dari ketersediaan buku-buku dengan tema serupa yang tersedia di sana saat ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi *Sasirangan* Banjarmasin sebagai media yang mengemas informasi tentang sejarah, ragam pola, makna, serta proses pembuatan *Sasirangan* kepada target *audience* sebagai upaya pelestarian budaya?

C. Pembatasan Masalah

1. Perancangan ini hanya membahas tentang *Sasirangan* Banjarmasin dalam hal sejarah singkat, ragam pola, makna, serta proses pembuatan kain *Sasirangan*.
2. Media yang dirancang adalah buku ilustrasi.
3. Terdiri dari gabungan antara ilustrasi dan narasi.
4. Target *audience* perancangan ini yaitu mahasiswa dan masyarakat dengan rentang usia antara 18 - 35 tahun.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi target *audience*

Dapat mengetahui informasi seputar *Sasirangan* seperti proses pembuatan, sejarah, dan makna pola pada *Sasirangan*.

2. Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa khususnya mahasiswa kriya tekstil atau *fashion* dan desain komunikasi visual mengenai proses perancangan buku ilustrasi.

3. Manfaat bagi masyarakat

Memberi pemahaman tentang cerita dan informasi mendalam yang terdapat pada kain *Sasirangan* Banjarmasin dan informasi tentang potret *Sasirangan* pada masa kini. Bagi pengrajin untuk memperkuat fondasi pengetahuan dan ragam pola *Sasirangan* klasik yang ada sehingga memperkaya pengetahuan dan dapat memberikan inspirasi dalam

mengembangkan *Sasirangan* tanpa melupakan unsur-unsur dan cerita sakral yang pernah ada pada *Sasirangan*. Serta menjadi media panduan informasi ketika berkunjung ke Banjarmasin untuk wisatawan.

4. Bagi Institusi

Menjadi pengetahuan tambahan tentang kain *Sasirangan* yang dapat berguna di kemudian hari untuk museum daerah di Banjarmasin, melengkapi koleksi buku yang membahas *Sasirangan* di perpustakaan daerah Banjarmasin, serta sebagai koleksi tambahan untuk perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

E. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan dilakukan pada responden yang bersangkutan dengan objek penelitian yang akan dilakukan di Kalimantan Selatan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan dalam bentuk tanya jawab baik secara lisan maupun tertulis, dengan arah pembahasan yang telah ditentukan. Wawancara dilakukan langsung kepada beberapa pihak yang terkait dengan *Sasirangan* seperti pengrajin yang membuat kain *Sasirangan*, komunitas, masyarakat sekitar kampung *Sasirangan*, mahasiswa yang berdomisili di Kalimantan Selatan, pembeli/kolektor *Sasirangan*.

c. Dokumentasi

Metode pengupulan data dilakukan dengan cara mendokumentasikan objek yang diteliti, baik secara tertulis,

tercetak, maupun terekam, yang kemudian akan digunakan untuk keperluan data penelitian.

d. Studi pustaka

Metode ini menggunakan literatur dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan, dan untuk memperoleh semua teori-teori yang berhubungan dengan penulisan dan perancangan.

2. Alat Pengumpulan Data

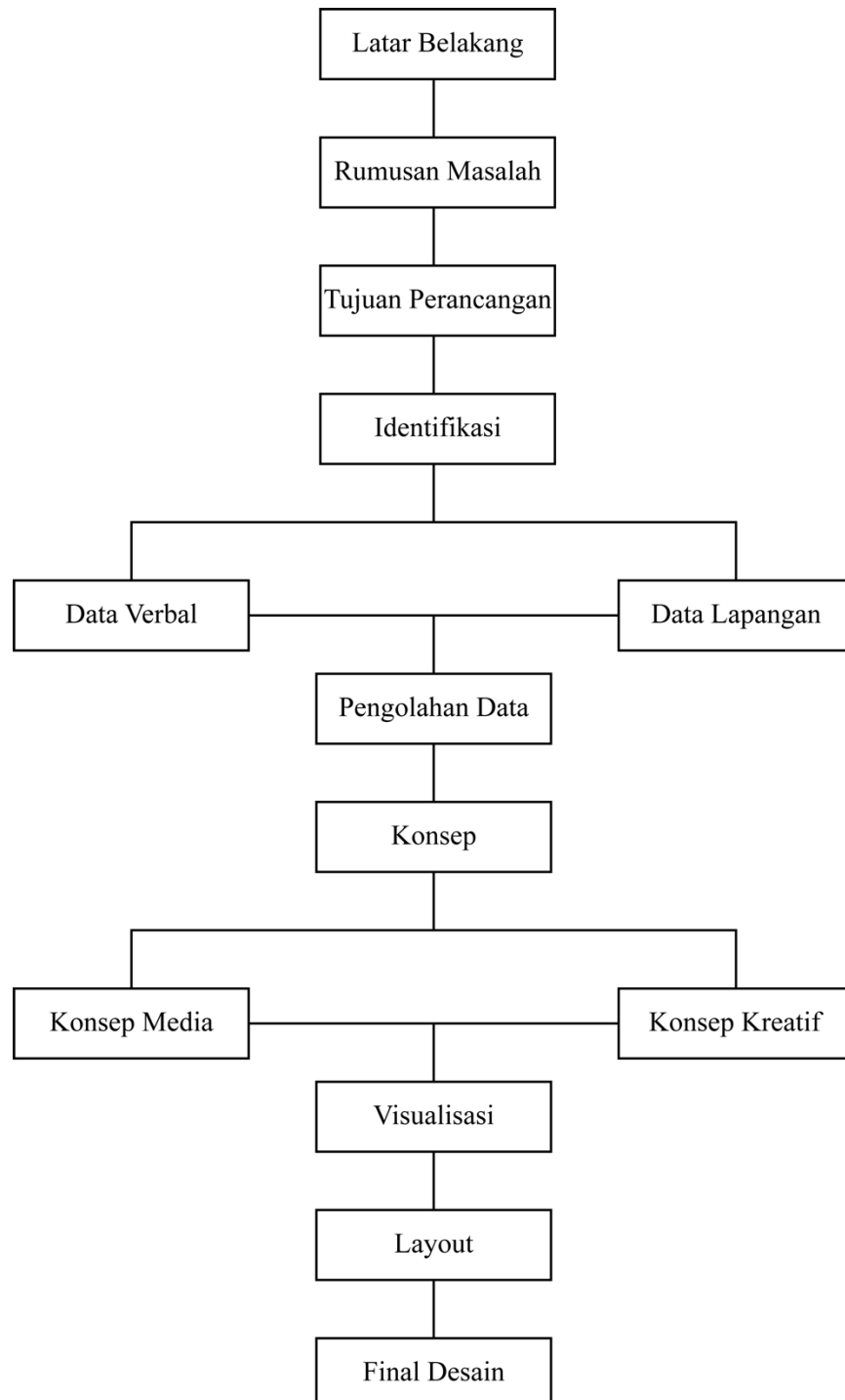
Data akan dikumpulkan dengan alat bantu seperti kamera untuk merekam atau memotret gambar, perekam suara, alat tulis untuk mencatat informasi-informasi tambahan.

3. Metode analisis

Dalam perancangan ini penulis akan menggunakan analisis 5W+1H, karena dianggap mampu mendeskripsikan tentang identifikasi perancangan objek melalui bentuk pertanyaan yang mendasar.

- a. *What* (Apa)
- b. *Who* (Siapa)
- c. *Where* (Di mana)
- d. *Why* (Mengapa)
- e. *How* (Bagaimana)

F. Skematika Perancangan



Gambar 1.3 Skematika Perancangan
(Sumber: Humayra, 2018)